

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Новая мета с E.T.C. Vicious Syndicate мета-отчет №259

24.03.2023

Мета-отчеты

Мета-отчет

Новая мета с E.T.C. Vicious Syndicate мета-отчет №259

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ

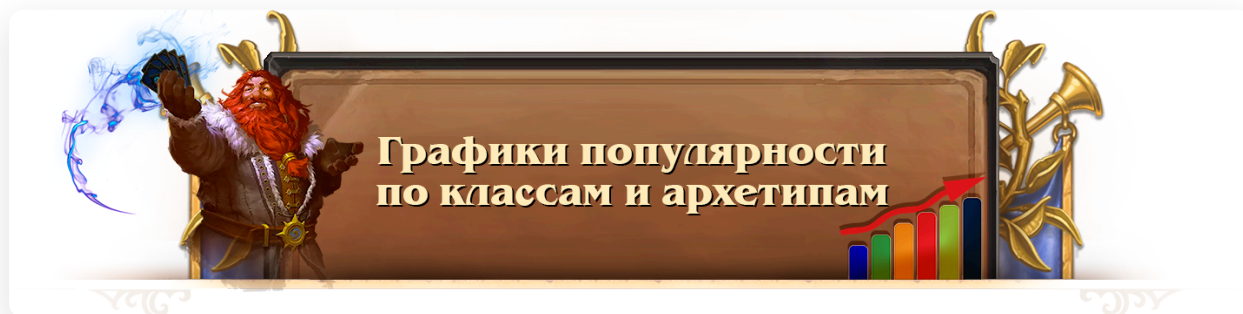


Наглядно и подробно разбираем текущую мету Стандарта с мета-отчетом от Vicious Syndicate. Вы найдете лучшие колоды всех классов, таблицы матч-апов и винрейтов, а также разрушителя меты этой недели.

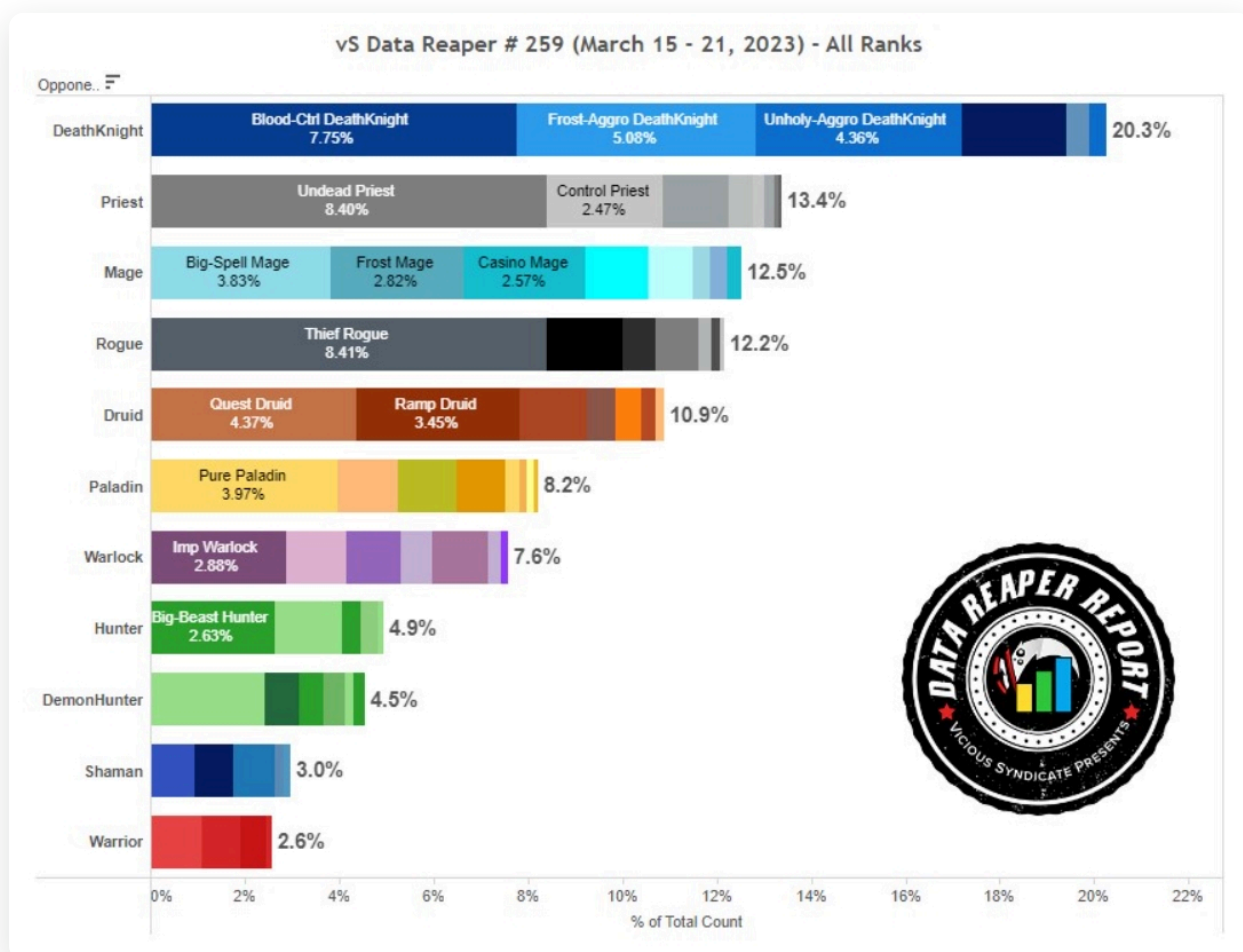
Всего проанализированных игр	895,000
Топ 1000 ранга Легенда	35,000
На ранге Легенда (за искл. Топ 1к)	120,000
Алмаз 1-4	140,000
Алмаз 10-5	177,000
Платина	157,000
Бронза/ Серебро / Золото	266,000

• **Содержание мета-отчета:**

1. Графики популярности по классам и архетипам
2. Анализ популярности классов
3. Графики винрейта и рейтинг архетипов
4. Анализ силы архетипов
5. Анализ силы классов и актуальные колоды меты
6. Разрушители меты

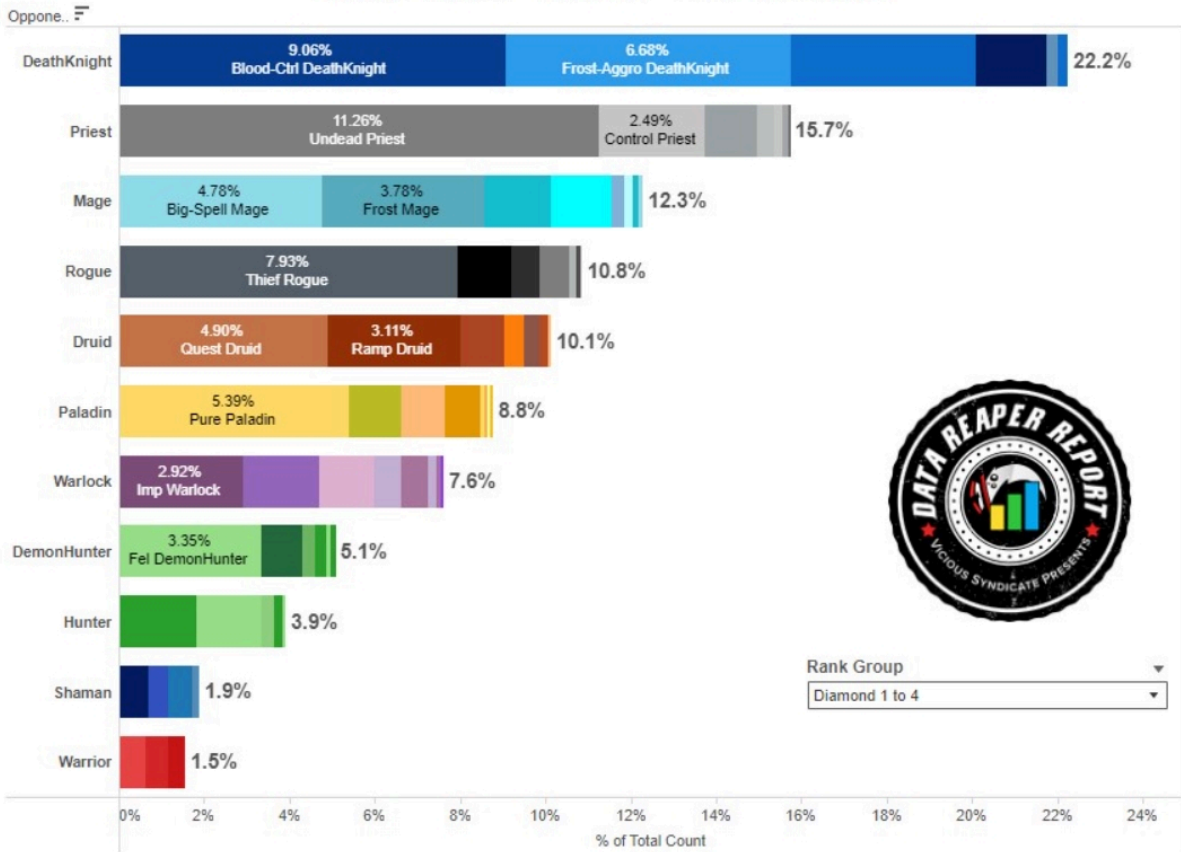


По всем рангам



В промежутке ранга Алмаз 4 - 1

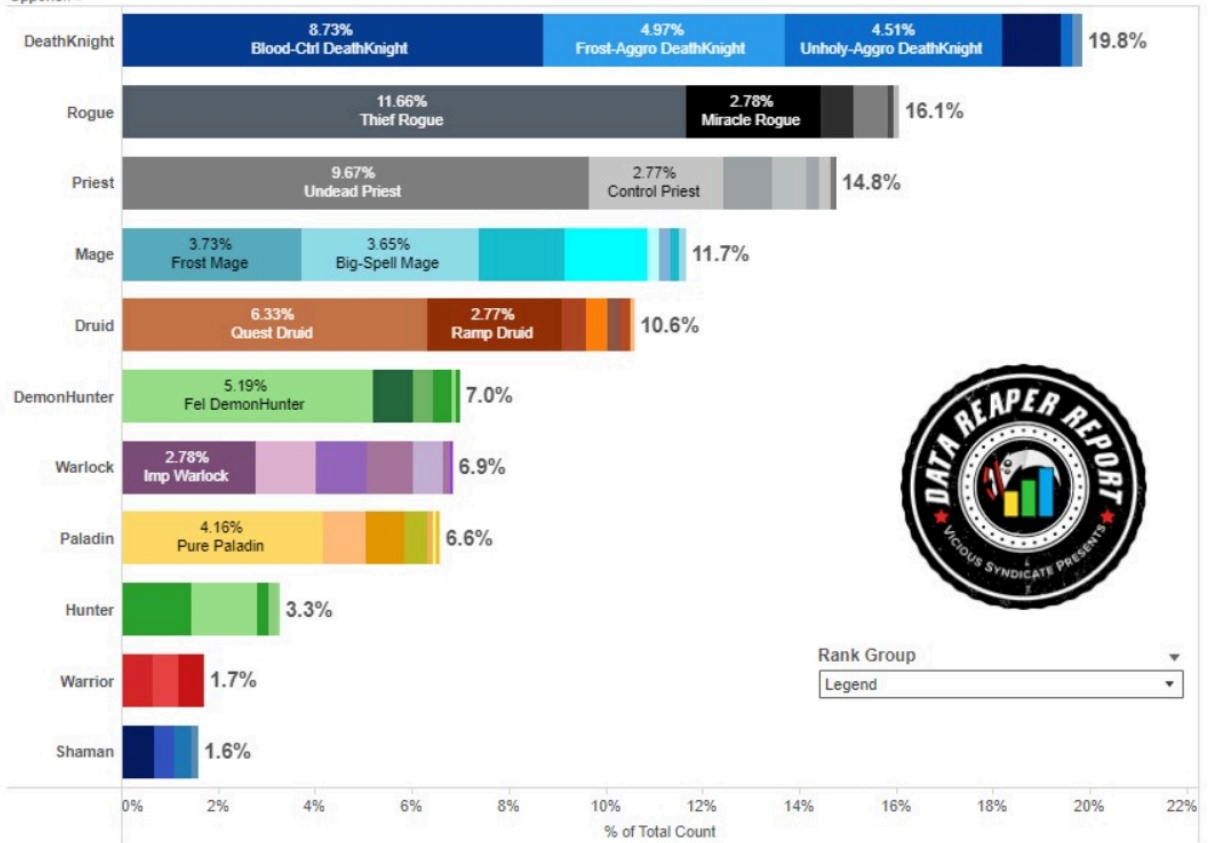
vS Data Reaper # 259 (March 15 - 21, 2023) - By Ranks



В Легенде

vS Data Reaper # 259 (March 15 - 21, 2023) - By Ranks

Oppone.

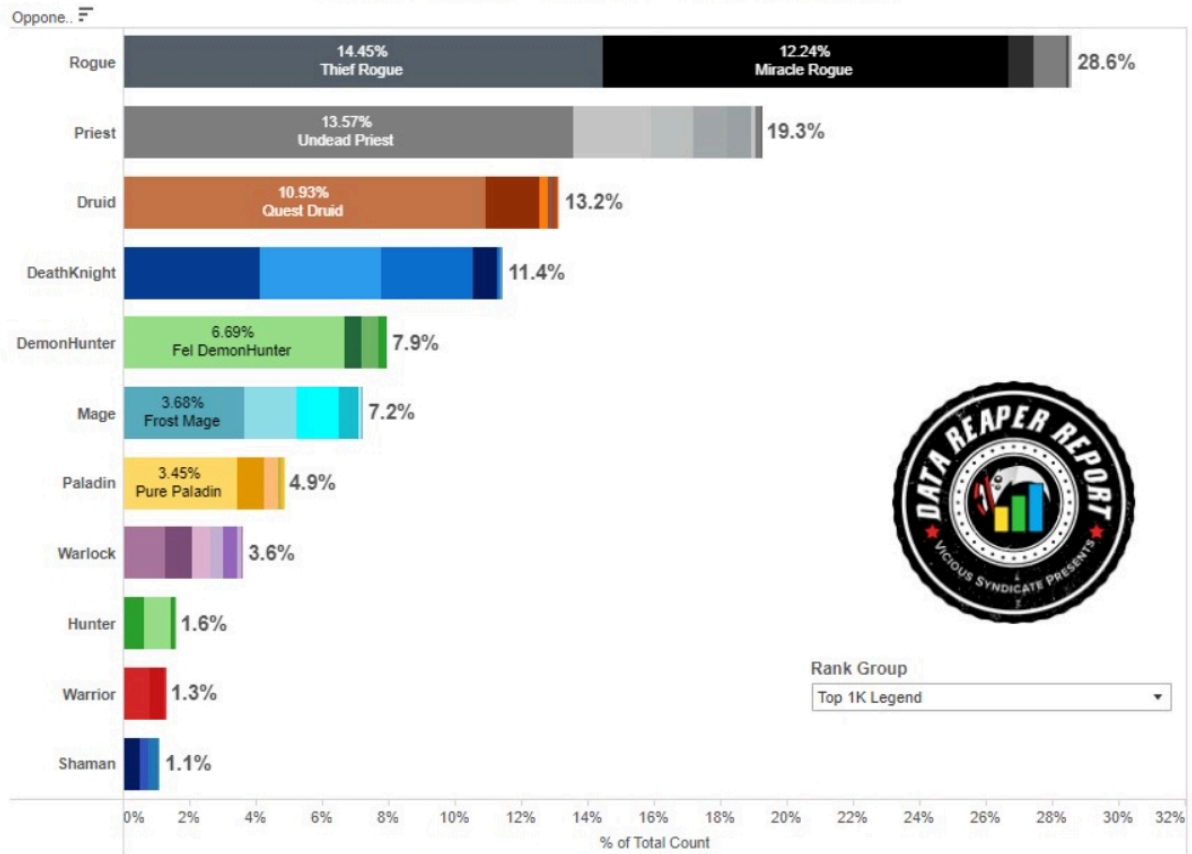


Rank Group

Legend

В топ-1000 Легенды

vs Data Reaper # 259 (March 15 - 21, 2023) - By Ranks

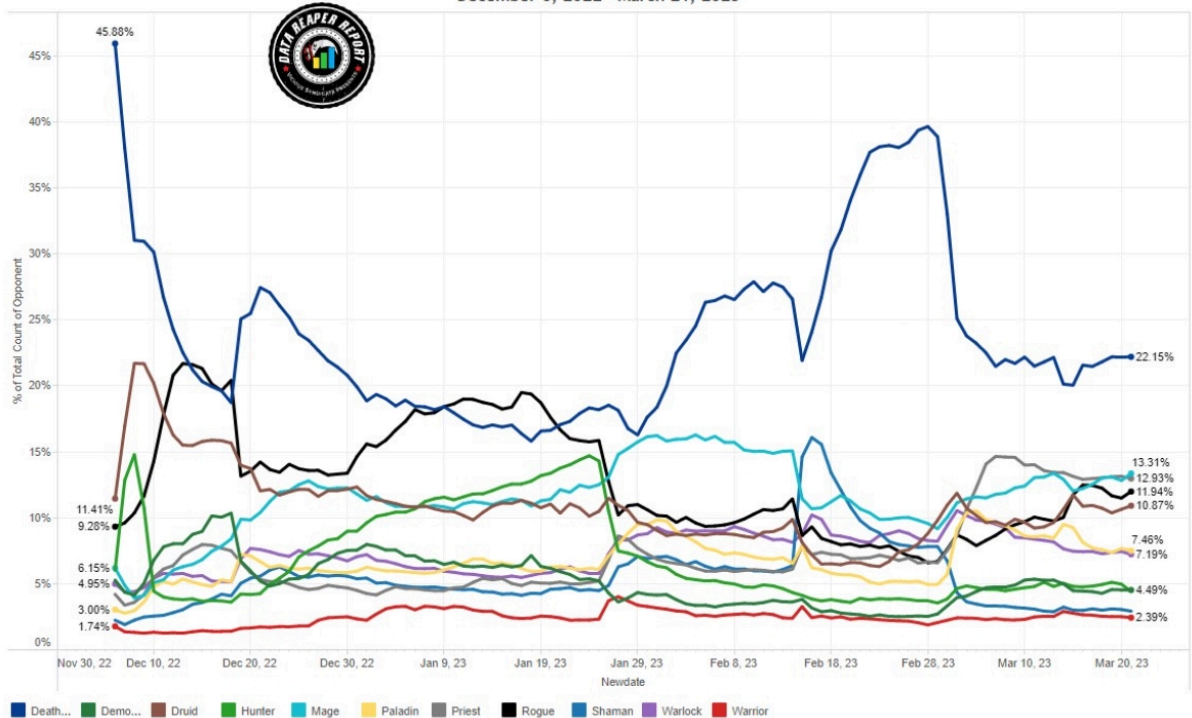


Rank Group

Следующий график показывает прогресс популярности классов по дням с момента выхода дополнения Марш Короля-лича

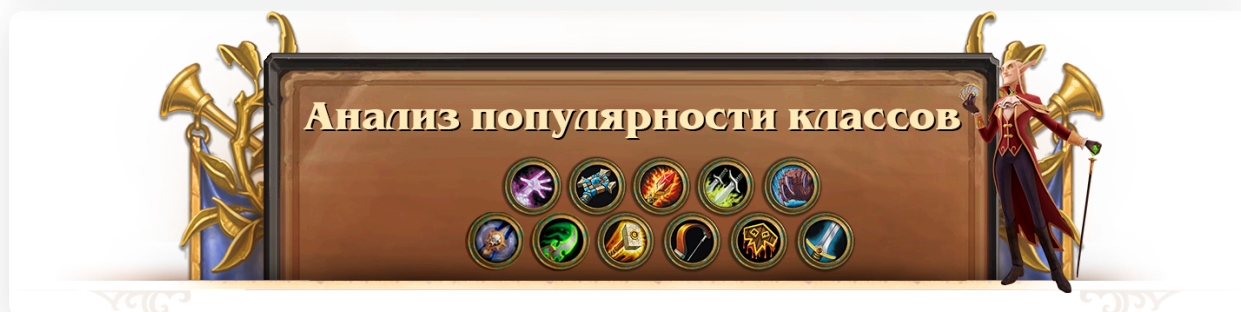
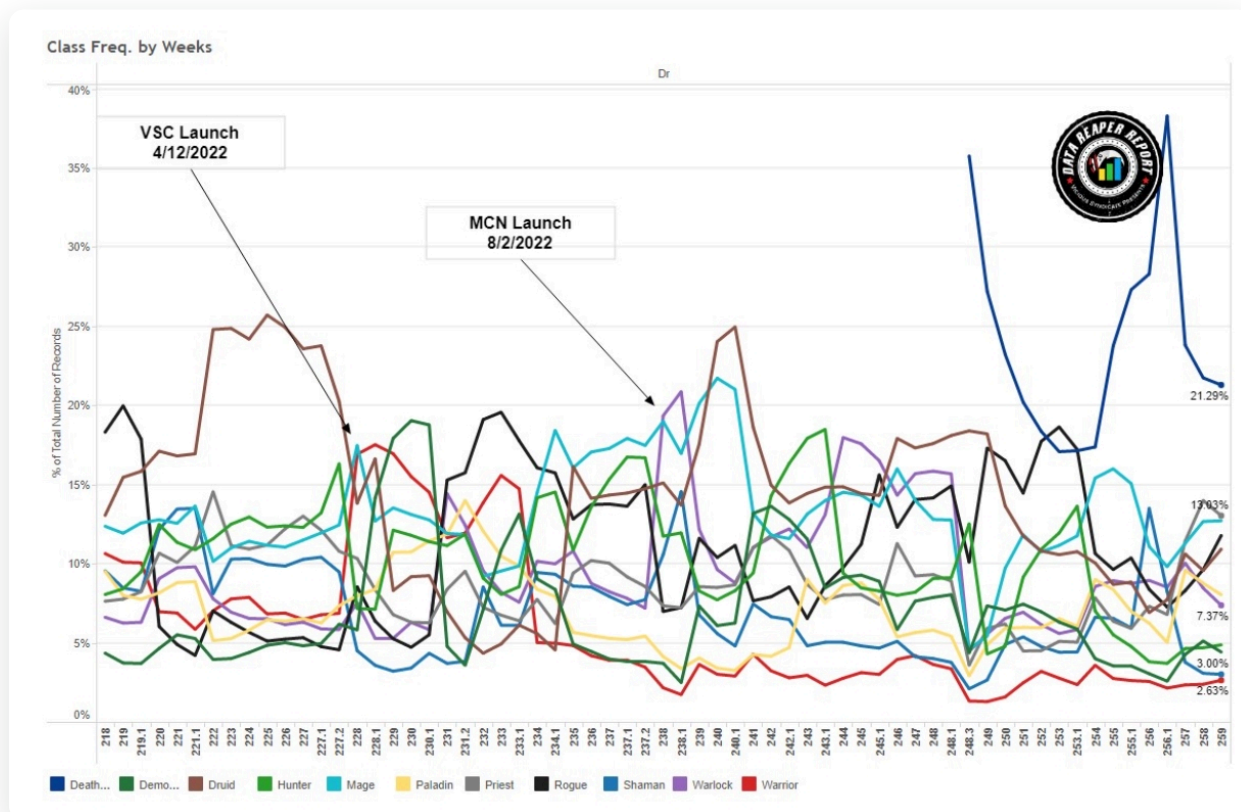
Популярность по дням


Frequency of Classes played - By day - Since March of Lich King Launch
 December 6, 2022 - March 21, 2023




Следующий график показывает прогрессию популярности классов по неделям в течение календарного года

Популярность по неделям



 Продолжающийся рост **Разбойника** на высоких рангах привел к тому, что класс стал самым популярным в топе Легенды с серьезным отрывом. При этом число игроков растет как у Разбойника на воровстве, так и у Миракл Разбойника. Миракл Разбойник стал популярнее, поскольку это самая эффективная колода на высших рангах. Разбойник на воровстве стал популярнее из-за выхода Музыкального менеджера Е.Т.С. Вскоре после выхода обновления одна из сборок Разбойника на воровстве заняла 1 место в Легенде, в результате чего игроки незамедлительно обратили на нее свое внимание.

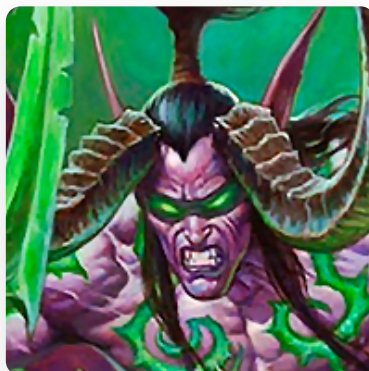
 Ход Андед **Жреца** был остановлен. Колодой стали меньше играть на всех рангах на протяжении прошлой недели. Возможно, что метовые тенденции стали более враждебны для колоды, а возможно, что причина лежит в появлении Музыкального менеджера Е.Т.С. Поскольку Е.Т.С. — это не та карта, которую стоит класть в агрессивные колоды, все подобные архетипы ощутили спад популярности. Игрокам интереснее попробовать что-то новое.



Практически никаких изменений не произошло с **Рыцарем смерти**. ДК Крови — одна из самых многочисленных колод, и она активно экспериментирует с Е.Т.С., однако винрейту колоды эти опыты пока что не помогают. Вполне вероятно, что причина кроется в ее откровенной бесполезности.



Еще на прошлой неделе были намеки на то, что появление Е.Т.С. может только улучшить многообещающее положение **Друида**, что и произошло. Квест Друид набирает все больше последователей в свои ряды и становится серьезным представителем меты высоких рангов. Многие сборки Квест Друида экспериментируют с Музыкальным менеджером Е.Т.С., что также помогает популярности колоды. Другой важный фактор — это спад агрессивных колод, который также помогает Малфуриону.



Охотник на демонов Скверны часто стоит рядом с Квест Друидом в мета-отчетах, поскольку обе колоды представляют из себя нишевые опцию для меты с мощным лейтгеймом. Проблема с Охотником на демонов заключается в трудном матч-апе с самим Друидом. Следовательно, рост Квест Друида отбивает у Иллидана желание играть. Спад ДХ Скверны очевиден, особенно в топе Легенды, где Друид наиболее часто встречается. Даже тот факт, что Охотник на демонов является одним из ведущих классов для экспериментов с Е.Т.С., не помогает ему.



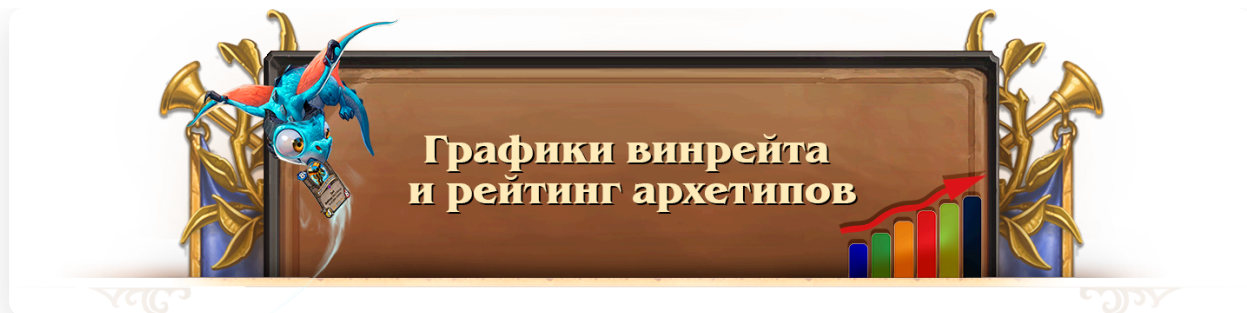
Рост Квест Друида также влияет и на Фрост **Мага**. Фрост Маг — отличная контр-колода против Разбойника, поэтому в теории он должен расти в популярности. Однако психологическое давление, которое оказывает на Мага матч-ап с Друидом, затмевает этот исход. Игроки никогда не любили проигрывать Гаффу.



Бесолок и **Чистый Паладин** — два главных способа победить Квест Друида — пошли на спад. Как уже было сказано ранее, причина, скорее всего, кроется в выпуске Е.Т.С., нежели в спаде их эффективности, особенно на фоне роста их главной добычи в мете. Довольно интересно, что выпуск карты влияет на мету именно таким образом: не своей функциональностью, а влиянием на выбор колод.



Охотник, **Воин** и **Шаман** находятся в затишье. За последнюю неделю немного внимания получила новая сборка Биг Бист Охотника, и о ней стоит поговорить. Воин запутан и потерян. Шаман мертв.



Графики винрейта и рейтинг архетипов

Диаграмма матч-апов

По всем рангам

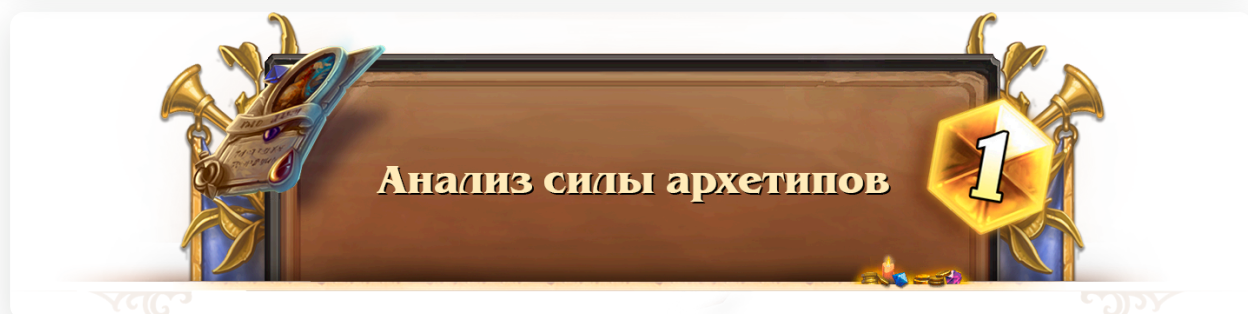
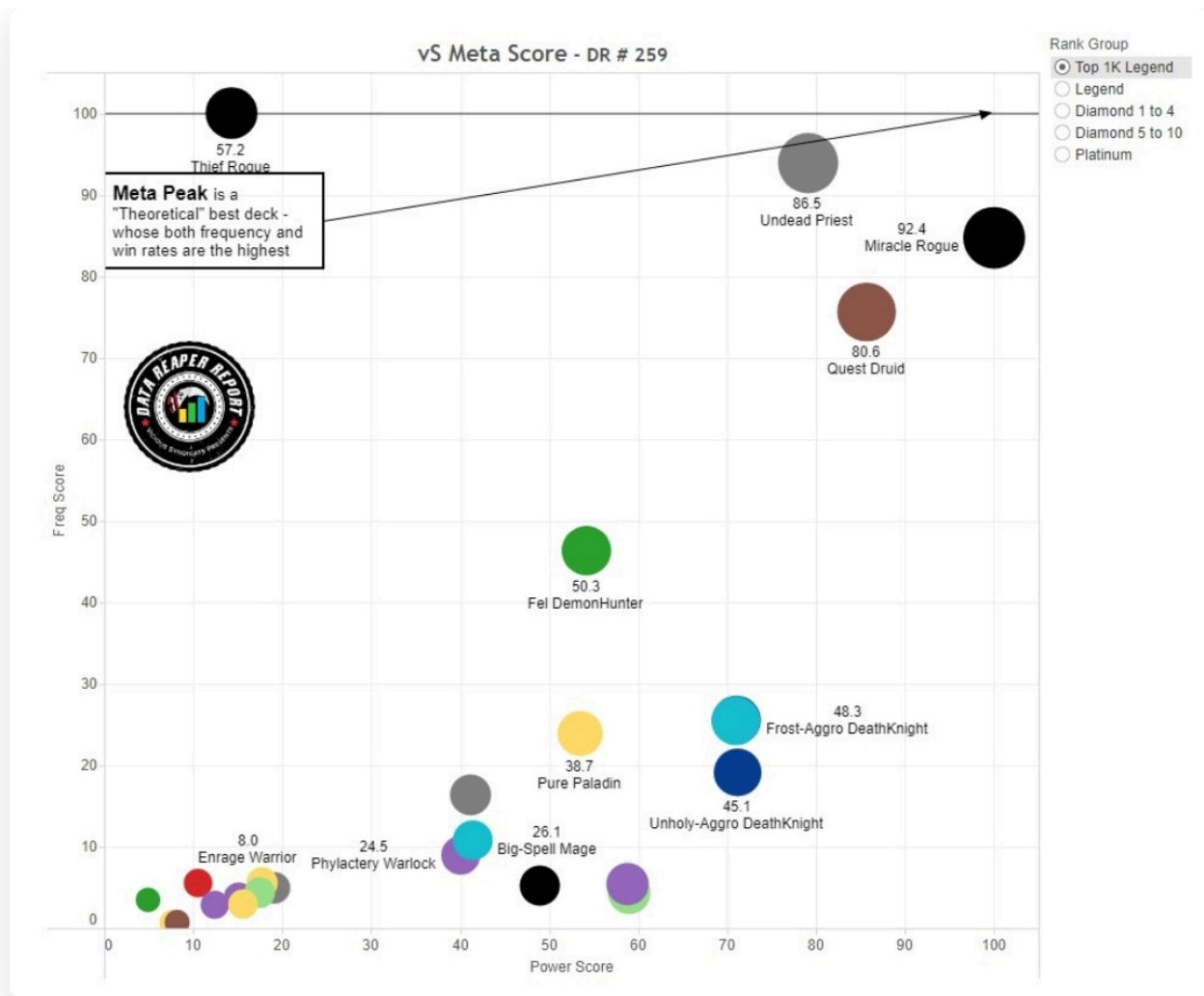
Top 1K Legend							Legend							Diamond 1 to 4						
vS Power Rankings DR # 259							vS Power Rankings DR # 259							vS Power Rankings DR # 259						
Tiers	Hero Deck	vS Deck	Weekly	Power S.	Freq Sc.	Meta Sc.	Tiers	Hero Deck	vS Deck	Weekly	Power S.	Freq Sc.	Meta Sc.	Tiers	Hero Deck	vS Deck	Weekly	Power S.	Freq Sc.	Meta Sc.
Tier 1	Miracle Rogue	53.62	0.30	100.0	84.7	92.4	Tier 1	Quest Druid	53.49	1.30	100.0	54.2	77.1	Tier 1	Undead Priest	53.98	0.43	100.0	100.0	100.0
	Quest Druid	52.98	1.39	85.7	75.6	86.6		Fel DemonHunter	53.35	1.46	98.0	44.5	71.2		Frost-Aggro DeathKnight	53.85	0.58	90.4	59.4	78.9
	Undead Priest	52.11	-0.82	79.1	63.9	66.5		Undead Priest	53.26	-0.66	96.6	82.9	89.7		Pure Paladin	53.44	1.22	93.1	47.9	70.5
	Unholy-Aggro DeathKnl.	51.53	-0.96	71.2	19.1	45.1		Frost-Aggro DeathKnight	52.79	0.51	89.9	42.6	65.2		Fel DemonHunter	53.26	1.61	90.7	29.8	68.2
Tier 2	Unholy-Aggro DeathKnight	51.52	0.59	71.0	25.5	48.3	Tier 2	Pure Paladin	52.70	1.20	88.6	35.6	62.1	Tier 2	Big-Spell Mage	52.62	0.23	82.0	42.4	62.7
	Frost Mage	51.52	0.35	71.0	25.4	48.2		Imp Warlock	52.25	0.90	82.2	23.9	53.0		Frost Mage	52.59	0.21	82.5	33.6	58.0
	Spitter Hunter	50.65	0.09	59.0	4.3	31.7		Frost Mage	51.94	0.06	77.8	32.0	54.9		Imp Warlock	52.38	1.02	79.9	25.9	52.9
	Imp Warlock	50.64	0.65	58.8	5.4	32.1		Spitter Hunter	51.55	0.30	72.2	7.5	39.8		Spell DemonHunter	52.31	0.08	79.0	8.3	43.7
Tier 3	Fel DemonHunter	50.30	0.57	54.2	46.3	50.3	Tier 3	Unholy-Aggro DeathKnl.	51.43	0.30	70.5	38.7	54.6	Tier 3	Curse-Imp Warlock	52.07	1.23	76.0	15.7	45.9
	Pure Paladin	50.25	1.40	53.5	23.9	38.7		Curse-Imp Warlock	51.40	0.97	70.1	9.1	39.6		Quest Druid	51.63	0.58	70.5	43.6	57.0
	Deathrattle Rogue	49.92	0.81	49.0	5.2	27.1		Big-Spell Mage	51.22	-0.03	67.4	31.3	49.3		Unholy-Aggro DeathKnl.	51.25	0.50	65.7	38.5	52.1
	Big-Spell Mage	49.38	0.07	41.4	10.8	28.1		Miracle Rogue	51.09	0.15	65.6	23.9	41.7		Spitter Hunter	50.87	0.35	61.0	8.9	34.9
Tier 4	Control Priest	49.38	-0.02	41.2	16.4	28.8	Tier 4	Spell DemonHunter	51.02	-0.16	64.6	7.1	35.8	Tier 4	Pure-Dude Paladin	50.86	-0.58	60.8	11.0	35.9
	Phylactery Warlock	49.28	-1.10	40.1	8.9	24.5		Phylactery Warlock	50.09	-0.25	51.3	8.1	29.7		Deathrattle Rogue	49.39	-0.07	42.3	6.8	24.1
	Quest Priest	47.76	-0.77	19.1	4.9	12.0		Deathrattle Rogue	49.71	-0.33	45.8	5.9	25.9		Big-Beast Hunter	49.07	0.57	38.3	16.1	27.2
	Pure-Control Paladin	47.66	-1.02	17.7	5.6	11.6		Pure-Dude Paladin	49.57	-0.72	43.8	4.3	24.0		Miracle Rogue	49.00	0.18	37.4	11.2	24.3

Диаграмма Meta Score

vS Meta Score диаграмма отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты — максимально сильный и максимально популярный. Можно пронаблюдать, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

Топ 1000 ранга Легенда



Друид

Рост **Квест Друида** в силе и в численности — главное событие недели и доказательство того, насколько страшна эта колода. Это происходит несмотря на тот факт, что Музыкальный менеджер Е.Т.С. оказался для нее балластом! В самом деле, если все Квест Друиды откажутся от пререлизной легендарки, колода станет только сильнее.

Причина этой ситуации кроется в том, что мета перестала давить на Друида. Агрессивные колоды пошли на спад из-за волны экспериментов с Е.Т.С. в медленных колодах. Пропал сдерживающий фактор для Квест Друида, и колода моментально устремилась в Тир-1 практически на всех рангах. Число серьезных контр-колод для нее настолько мало, что любое негативное влияние на колоду существенно меняет мету. Те самые оставшиеся Чистые Паладины и Бесолоки делают мету лучше для всех остальных. Стоит отдать дань их героическим усилиям.



Разбойник

Миракл Разбойник — еще один большой способ противодействия Квест Друиду, самый привлекательный для игроков на высоких рангах. На прошлой неделе колода уже удостоилась звания лучшей в этой части ладдера, и обычно это приводит к росту контр-колод для такого архетипа, однако вместо этого вырос в популярности хороший матч-ап Миракл Разбойника, что только улучшило его положение. Если бы Миракл Разбойник не был бы так хорош, как сейчас, Квест Друид давно бы полностью поработил топ Легенды. Архетип, который уступает только агрессии, всегда будет лучше на высоком MMR, поскольку игроки с высоким MMR обычно неохотно играют агро колодами.

Растущий плейрейт **Разбойника на воровстве** не соответствует его эффективности. Применение Музыкального менеджера Е.Т.С. в этой колоде пока что представляет из себя полную катастрофу. Если на Квест Друиде новая карта сказала относительно негативно, то в Миракл Разбойнике она напрямую ударила по его винрейту. Колода показывает себя даже хуже, чем Биг Чернокнижник! И это самый популярный архетип на самом конкурентом ранговом промежутке.

Можно ли спасти Разбойника на воровстве? Однозначно. Колода не хватает звезд с неба, но она не должна быть настолько плохой. Причем навряд ли сам Е.Т.С. плох для нее — проблема кроется в выборе карт для группы. В этом мета-отчете вы найдете развернутое объяснение, какие карты нужно использовать в Е.Т.С.



Жрец

Андед Жрец стал немного хуже в Легенде. Квест Друид остается для него неплохим матч-апом, однако Жрец потерял в нем твердую хватку, а в топе Легенды он довольно близко подобрался к отметке 50-50. Добавьте к этому спад Чистого Паладина и продолжающийся рост Миракл Разбойника, и в целом ситуация для Андуина становится сложнее. Однако все это мелкие проблемы Тир-1 архетипа практически без единого сложного матч-апа.

Контроль Жрец играбелен на высоком MMR. Если не брать в расчет матч-апы с ДХ Скверны и Квест Друидом, у него все хорошо. Только эти две колоды мешают Контроль Жрецу иметь положительный винрейт. **Квест Жрец** — его упрощенная версия со схожими проблемами.

Миракл Жрец свалился в Тир-3 в топе Легенды. Вина за это лежит на Е.Т.С. Значительный процент Миракл Жрецов решили взять новую легендарку в колоду и получили не самый приятный результат.

Комбо Жрец также стал хуже. Объяснить это можно ростом Разбойника. Комбо Жрец ненавидит играть против его отваров.



Рыцарь смерти

Агрессивные Рыцари смерти выглядят хорошо. **Анхоли** и **Фрост ДК** одинаково сильны в топе Легенды. Фрост ДК намного лучше вне Легенды, поскольку лучше сражается с другими ДК. Анхоли ДК плох как против Фрост ДК, так и против ДК Крови, поэтому не очень хорош на тех рангах, где класс встречается очень часто.

ДК Крови ужасен. Чем выше ваш ранг, тем хуже колода, а включение Е.Т.С. не меняет ситуацию ни в одну сторону.



Охотник на демонов

Несмотря на сложный матч-ап с Квест Друидом, **Охотник на демонов Скверны** чувствует себя более чем комфортно. На большинстве рангов это Тир-1 колода, и выпадает оттуда он только в топе Легенды. Там его его винрейт приближается к 50% из-за вездесущего Квест Друида. У **Спелл Охотника на демонов** меньше возможностей повлиять на мету, поэтому и его эффективность не так высока, особенно на высоких рангах.



Маг

Фрост Мага мало заботит матч-ап с Квест Друидом. Успех колоды напрямую зависит от числа Разбойников и Андед Жрецов в мете, поскольку он является лучшей контр-колодой для этих двух архетипов. Андед Жрец пошел на спад, но вот Разбойников стало больше. И пусть остальные матч-апы выглядят не так же радужно, эти две встречи с лихвой нивелируют ситуацию для Мага.

Биг Спелл Маг остается при делах, однако изменения меты вынудили его поменять несколько карт в сборках.



Паладин

Ни для кого не сюрприз, что **Чистый Паладин** стал лучше на этой неделе. 75% винрейта против Квест Друида не могут не остаться незамеченными. Это даже привело к тому, что винрейт колоды в целом стал положительным в топе Легенды.

Чистый Контроль Паладин с трудом справляется с Квест Друидом, поэтому колода постепенно стала исчезать. **Чистый Токен Паладин** — это просто неоптимальная версия Чистого Паладина. Она достаточно хороша для низких рангов: “Чистый” там значит намного больше, чем “Токен”.



Чернокнижник

Бесолок стал лучше в схожем ключе, однако он не настолько безоговорочно обыгрывает Квест Друида, как Чистый Паладин. Если же вы играете курс сборкой, вы и вовсе теряете преимущество в этом матч-апе. **Биг Чернокнижник** рад спаду Андед Жреца и теперь выглядит приемлемо. **ОТК Чернокнижник** может справиться с Квест Друидом в лейтгейме, но страдает от натиска Миракл Разбойника. Этот матч-ап уже давно был ночным кошмаром для Гул’дана.



Охотник

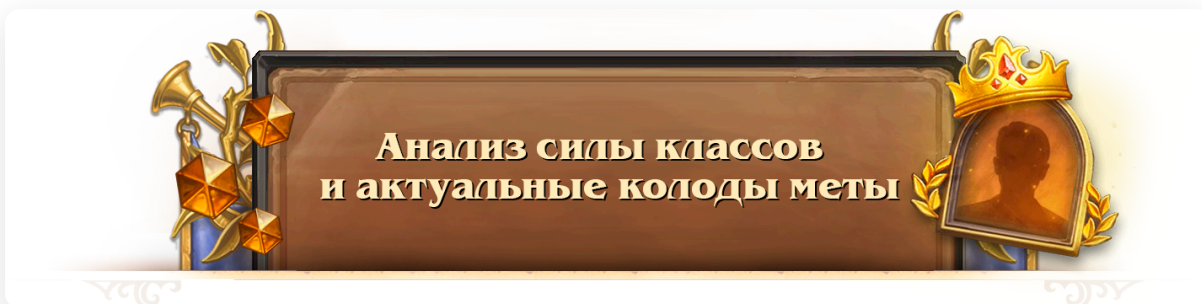
Квест Охотник выпал из игры настолько, что уже трудно определить, к какому уровню силы он относится. Вероятно, его все еще можно отнести к Тир-2 на большинстве рангов. Игроки просто устали от него. **Громострел Охотник** — лучшая колода Рексара, которая продолжает оставаться абсолютно жизнеспособной. **Биг Бист Охотник** мог бы стать лучше с более тщательной оптимизацией, поскольку одна из его сборок стоит на голову выше остальных. Стоит выбрать ее, если вы находитесь на пути к Легенде, но в Легенде она более ограничена в своих возможностях.



Воин и Шаман

Воин неплох, если вы играете определенной сборкой **Воина на исступлении**. В противном случае класс в плачевном положении. **Контроль Воин** — худшая колода в игре. Про Тралла даже и не спрашивайте.

•



• **Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Жрец | Шаман | Охотник**

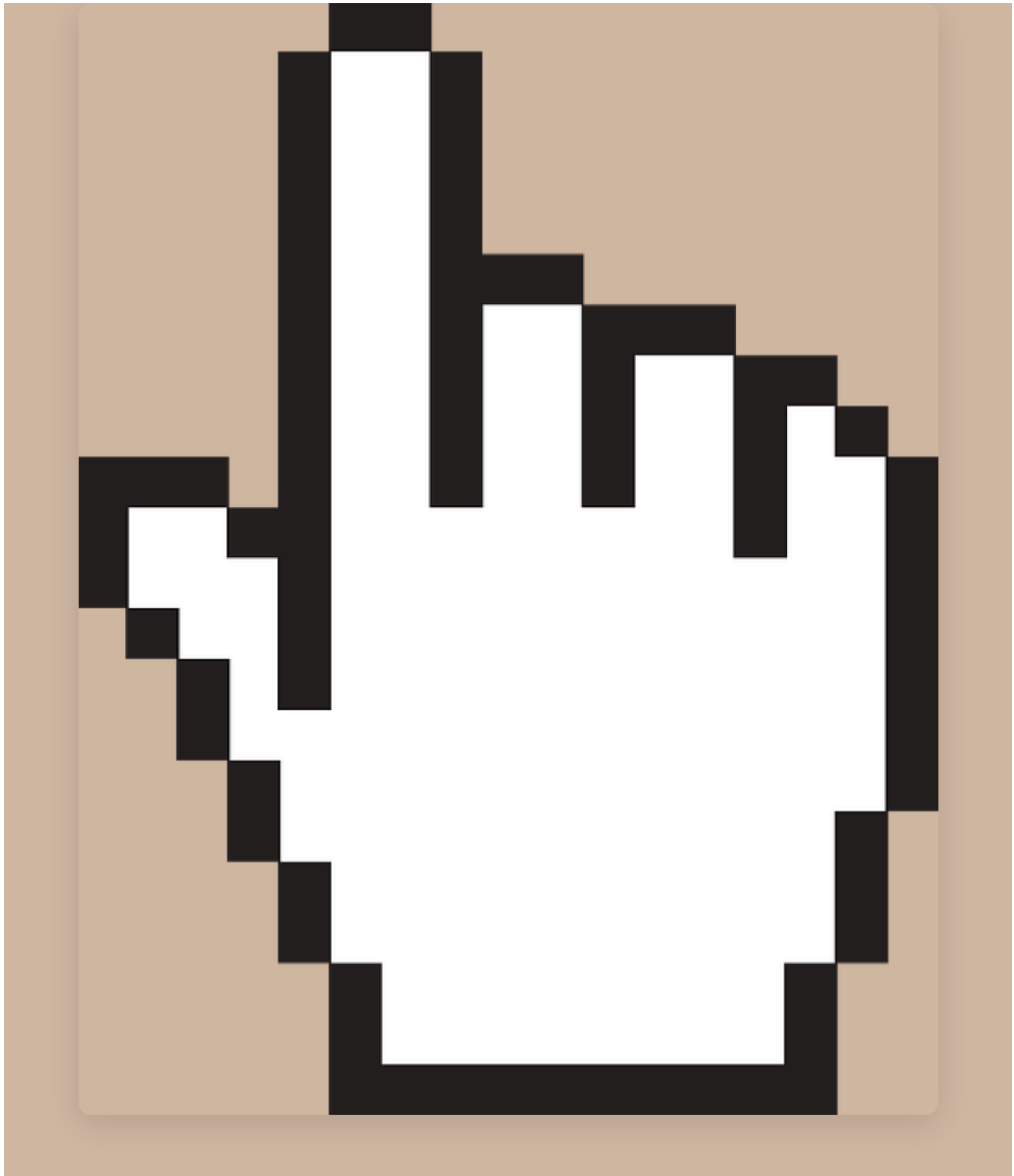
• **Охотник на демонов | Маг | Чернокнижник | Рыцарь смерти**

• 1.



2. Чтобы скопировать код колоды в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.





Через несколько часов после нового патча одному игроку удалось взять Топ-1 Легенды, используя крайне плохо оптимизированную колоду, что не могло не сказаться отрицательно на успешности **Разбойника на воровстве**. Вышеупомянутая сборка включала в себя Музыкального менеджера Е.Т.С. с группой из [Крабато](#), [Безумного герцога Теотара](#) и [Мастера-зельевара Мерзоцида](#). И эта группа совсем не оправдала ожиданий.

На протяжении следующей недели игроки активно экспериментировали с Музыкальным менеджером Е.Т.С. Впрочем, большая часть этих экспериментов оказалась провальной.

Проблема Е.Т.С. в том, что хорошие карты должны быть в основе колоды, а не в группе Е.Т.С., а плохие карты не нужны ни там, ни там.

Впрочем, у Музыкального менеджера Е.Т.С. все-таки есть потенциал. Есть несколько черт, которыми обладают отлично подходящие для его группы карты:

1. Лучше всего для группы подходят относительно дешевые карты, потому что дорогие зачастую сложнее использовать, учитывая, что сначала вам надо разыграть существо за 4 единицы маны. Не очень хорошая дорогая карта, которая не вписалась в колоду, станет гораздо хуже в группе.

2. Карты, которые развивают и продолжают ваш план на игру, предпочтительнее карт, отвечающих на действия противника. Технические карты переоценены. Не стоит добавлять в группу более одной такой карты, а две другие опции должны быть более универсальными.

3. Хорошие «члены группы» дают вам доступ к тому, что неплохо бы вписалось в вашу колоду, но тратить целый слот ради этого вы не готовы.

Разбойник на воровстве может играть как агрессивно, так и уходить в защиту в зависимости от матч-апа, так что ему нужны вспомогательные опции для столь разных планов на игру. Статистика показывает, что лучшими членами группы Е.Т.С. являются Злобный удар и [Жрица Ярости Солнца](#). Заклинание поможет вам добить противника, если вы являетесь агрессором, а Жрица дает вам доступ к исцелению, что поможет стабилизироваться против агрессивного оппонента. Это существо отлично сочетается с [Шагом сквозь тень](#).

Третий же член группы может быть более узкоспециализированным. Это может быть карта, которая понадобится вам не так часто, как две других, зато в каком-то конкретном матч-апе она склонит чашу весов в вашу сторону. Наиболее универсальным вариантом выглядит Ванесса ван Клиф – она прекрасно подходит для более долгих игр. Это дешевое существо, которое полезно и на поздних стадиях игры, так что она отлично вписывается в группу. А вот такие карты, как [Безумный герцог Теотар](#) и Солнечный колодец – просто-напросто ловушки.

Миракл Разбойник тоже экспериментирует с Музыкальным менеджером Е.Т.С. Хотя стиль игры этой колоды кардинально отличается от Разбойника на воровстве, к выбору лучших карт для группы стоит подходить одинаково. Этот архетип тоже может как агрессивно нападать, так и защищаться, поэтому ему нужны универсальные опции. Пожалуй, Злобный удар и [Жрица Ярости Солнца](#) отлично подойдут и Миракл Разбойнику. [Жрица Ярости Солнца](#) особенно хороша при встрече с такими сложными для Валиры противниками, как Агро Фрост ДК и Агро Фрост Маг, да и при встрече с Андед Жрецом или другими агрессивными колодами она также весьма полезна.

В качестве третьего члена группы стоит попробовать взять Творца теней Скаббса. Он дает возможность «обнулить» игровое поле, если вы очутились в затруднительном положении, что компенсирует потерю темпа из-за розыгрыша Е.Т.С.

Большинство других классов не смогли вписать Музыкального менеджера Е.Т.С. в свои колоды. Если вы все же хотите использовать его, обратите внимание на описанные

выше советы по выбору членов группы. Е.Т.С. лучше использовать для улучшения своего плана на игру, а не превращать его в «швейцарский нож» из технических карт.

Колоды Разбойника

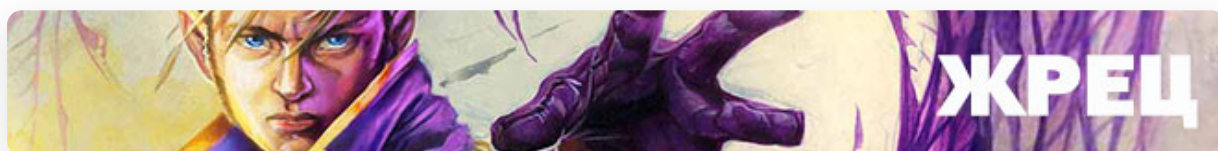
- **Разбойник на воровстве**

-   **Е.Т.С. Разбойник на воровстве**
-  **Е.Т.С. Миракл Разбойник**
-  **Миракл Разбойник**

-  **Разбойник на хрипах**



[назад к выбору класса](#)



Единственные колоды, в которых встречается Е.Т.С., это Контроль Жрец и Квест Жрец.

В отличие от Разбойника, **Контроль Жрец** – гораздо менее гибкая колода, и он крайне редко играет агрессивно. Если это все же происходит, то это, зачастую, невыгодный матч-ап, и у Жреца нет такой карты, которая смогла бы единолично перевернуть игру в пользу Андуина. Поэтому в этой колоде сложнее выбрать членов группы для Е.Т.С., из-за чего он превращается в набор технических карт, которые, по статистике, не особенно-то помогают.

На высоких рангах популярны такие опции: **Сестра Свална** (против медленных противников и в зеркальном матч-апе), **Безумный герцог Теотар** (отчаянная попытка испортить планы оппонента) и **Кислотный слизнюк** (против Миракл Разбойника). Ради последнего даже стоит убрать из колоды одну копию **Каннибализма** и взять это существо в основную сборку. Если кому-то удастся найти такую карту, которая поможет Жрецу в невыгодных матч-апах, то она станет наилучшим выбором для группы Е.Т.С. Но вполне вероятно, что такой карты и вовсе не существует.

У **Квест Жреца** дела обстоят по-другому. В группу можно добавить карты, которые помогут вам выполнить квест. Несмотря на то, что наиболее очевидным решением кажется взять в группу карты за 5 кристаллов маны, наилучшим выбором станут опции за 2 и 3 кристалла. Зачастую Жрец не может вовремя найти эти дешевые карты в ранней игре. Теперь же вы сможете разыграть Е.Т.С. на четвертом ходу и перейти на следующую стадию квеста на пятом.

Порицание отлично подходит для этой роли, ведь это заклинание улучшается как раз на пятом ходу, что поможет вам зачистить игровое поле. **Коррозионную гадюку** можно

заменить на любую другую полезную карту за 3 маны, например, на [Всепожирающую чуму](#) – это заклинание одновременно и помогает разобраться с существами противника, и исцеляет вашего героя. Если вам по душе что-то необычное, попробуйте [Торговку кристаллами](#) – это более агрессивная опция.

Третьей картой можно взять [Быстрое исцеление](#). Как ни странно, это дешевое заклинание может оказаться лучшим членом группы. Оно отлично сочетается с [Зиреллой](#) на пятом ходу, если вы не нашли других карт с исцелением, и помогает вам стабилизироваться при необходимости.

Колоды Жреца

- **Берн Андед Жрец**



- **Комбо Жрец**



- **Контроль Жрец**



- **Е.Т.С. Квест Жрец**



- **Миракл Жрец**



[назад к выбору класса](#)



- **Агро Рыцарь смерти Нечестивости** стал убирать из своей сборки [Квартал Мерзости](#). Это не такое уж безумное решение, как может показаться, потому что эта карта стала гораздо более медленной после нерфа, а Агро Анхоли ДК старается как можно быстрее занять игровое поле, из-за чего вам особо и не с чем размениваться своим 4 существом. Вместо [Квартала Мерзости](#) чаще всего используют [Слияние из глубин](#).
- **Контроль Рыцарь смерти Крови** ожидаемо пытался найти применение Музыкальному менеджеру Е.Т.С., но ему это не удалось. Возможно, это связано с неудачным выбором членов группы (очень часто игроки использовали [Безумного герцога Теотара](#) и [Всадника войны Ривендера](#)). Можно попробовать взять в группу Е.Т.С. [Золу Горгону](#), [Уничтожение](#) и [Оскверненный Испепелитель](#). [Уничтожение](#) – дешевый способ убрать любое существо противника. [Зола Горгона](#) – карта для поздних стадий игры, и она намного быстрее [Всадника войны Ривендера](#) из-за своей стоимости. [Оскверненный Испепелитель](#) даст вам дополнительный урон, а также дополнительное исцеление против колод со взрывным уроном.
- Поскольку этот архетип по своей природе обычно играет от обороны, ему наверняка пригодится инструмент, который улучшит те матч-апы, в которых Артасу приходится

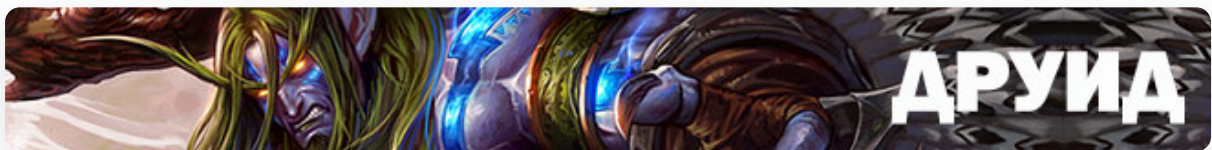
выступать в роли агрессора. По крайней мере, у него это должно получиться лучше, чем у Контроль Жреца. **Оскверненный Испепелитель** – неплохой шаг в этом направлении. Может быть, вам придет в голову что-то еще?

• Колоды Рыцаря смерти

• Фрост Агро ДК

-   **Анхоли ДК**
-   **Е.Т.С. ДК Крови**
- 




[назад к выбору класса](#)



- Многие игроки добавляют Е.Т.С. в свои сборки **Квест Друида**, но статистика показывает, что эта карта совершенно не вписывается в колоду. Можно сказать, что Квест Друид стал более успешным и популярным вопреки использованию Музыкального менеджера Е.Т.С., а не благодаря ему.
- Возможно, это связано с неудачным выбором членов группы (и тут игроки часто и неоправданно используют **Безумного герцога Теотара** и **Всадника войны Ривендера**), но план Квест Друида на игру не допускает сильных изменений. Этот архетип полностью сфокусирован на своем условии победы, и отклонение от этого курса вряд ли принесет ему победу.
- Малфурион хочет получить кристаллы маны, выполнить свой квест и как можно быстрее найти все карты для своей ОТК-комбинации. А Е.Т.С. не помощник ни в одной из этих задач.

• Колоды Друида

• Квест Друид

-  **Рамп Друид**
-  **Агро Друид**
- 

[назад к выбору класса](#)



Как и в случае с Квест Друидом, **ДХ Скверны** полностью сконцентрировался на достижении своего способа победы через реликвии. На этом фоне Музыкальный менеджер Е.Т.С. в качестве технической карты потерял свою ценность. Вместо этого его можно оснастить рядом других опций, статистики по которым пока что нет:

Пронзающим взглядом, **Кольцом Хаоса**, **Силагом из Бездны**. Все они приносят похожую пользу, что и карты в группе Разбойника, предоставляя вам инструменты для разного рода матч-апов, в которых вы выступаете как в роли агрессора, так и в роли защитника.

Если такая идея для Е.Т.С. сработает, место для него уступит последняя копия **Удара Хаоса**. В противном случае Охотник на демонов сможет вернуться к старой изученной сборке и вовсе не пользоваться сайдбордом.

Колоды ДХ

- **Релик ДХ Скверны**



- **Релик Спелл ДХ**



[назад к выбору класса](#)



Фрост Маг более чем конкурентоспособен и силен, всего лишь на ступень ниже лучших колод.

Рост Квест Друида заново открыл **Магических защитников** для **Биг Спелл Мага**. Разница в эффективности между **Школьным учителем** и **Магическими защитниками** на данный момент практически незаметна.

Колоды Мага

- **Агро Фрост Маг**



- **Биг Спелл Маг**



- **Пинг Мордреш Маг**



[назад к выбору класса](#)



- У Паладина ничего не изменилось, кроме того, что **Чистый Паладин** вырвался вперед по винрейту из-за большого числа Квест Друидов. Чистый Паладин очень важен в мете, поскольку является главным способом победить Малфуриона.

Колоды Паладина

Быстрый Чистый Паладин

-   **Чистый Контроль Паладин**

-  

[назад к выбору класса](#)








- **Биг Чернокнижник** стал более жадным и менее сконцентрированным на агро матчапах. Поскольку Андед Жрец теперь встречается реже, позиция колоды в мете слегка изменилась. Она все еще не стоит в одном ряду с лучшими, но теперь ей хотя бы можно играть, если нравится.

Колоды Чернокнижника

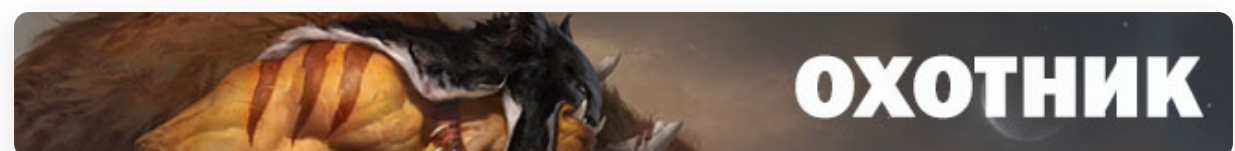
Бесолок

-   **Курс Бесолок**

-   **ОТК Чернокнижник на минах**

-    **Биг Чернокнижник**
-  

[назад к выбору класса](#)



По сборке **Биг Бист Охотника** с Вандаром Грозовая Вершина и секретами появилось больше статистики. Колода выглядит впечатляюще и значительно лучше старой сборки. Как только архетип переключится на эту сборку, его винрейт должен заметно вырасти, подняв его до Тир-2 или даже Тир-1 на более низких рангах. Только не рассчитывайте, что колода будет так же хорошо показывать себя на высоком MMR.

Одно очевидное изменение, которое стоит сделать в сборке, — взять в нее две копии **Верных питомцев**. Это вторая лучшая карта в колоде после Тавиша.

Колоды Охотника

- **Квест Охотник**



- **Громострел Охотник**



- **Вандар Биг Бист Охотник**



[назад к выбору класса](#)



Сборка Огня **Воина на исступлении** хороша и не должна подвести вас в ладдере. От чего страдает класс, так это от недостатка внимания. Фестиваль легенд просто обязан подогреть интерес к нему.

- **Колоды Воина**

- **Воин на исступлении**



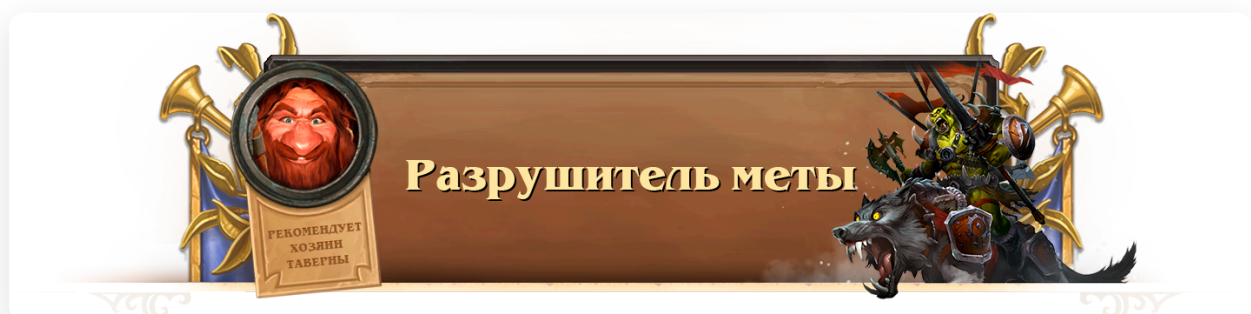
[назад к выбору класса](#)



ШАМАН МЕРТВ, НАСЕКОМОЕ!

-

[назад к выбору класса](#)



Музыкальный менеджер Е.Т.С. сыграл колыбельную, и мета провалилась в сон, позволив **Гаффу Вольное Сердце** пуститься в свой последний пляс. Остается надеяться, что благодаря этому мета-отчету игроки станут лучше понимать, как лучше использовать Е.Т.С. в будущем, и также запомнят, что агрессивные колоды так же важны для меты, как и любые другие.

- **Квест Друид**



Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала